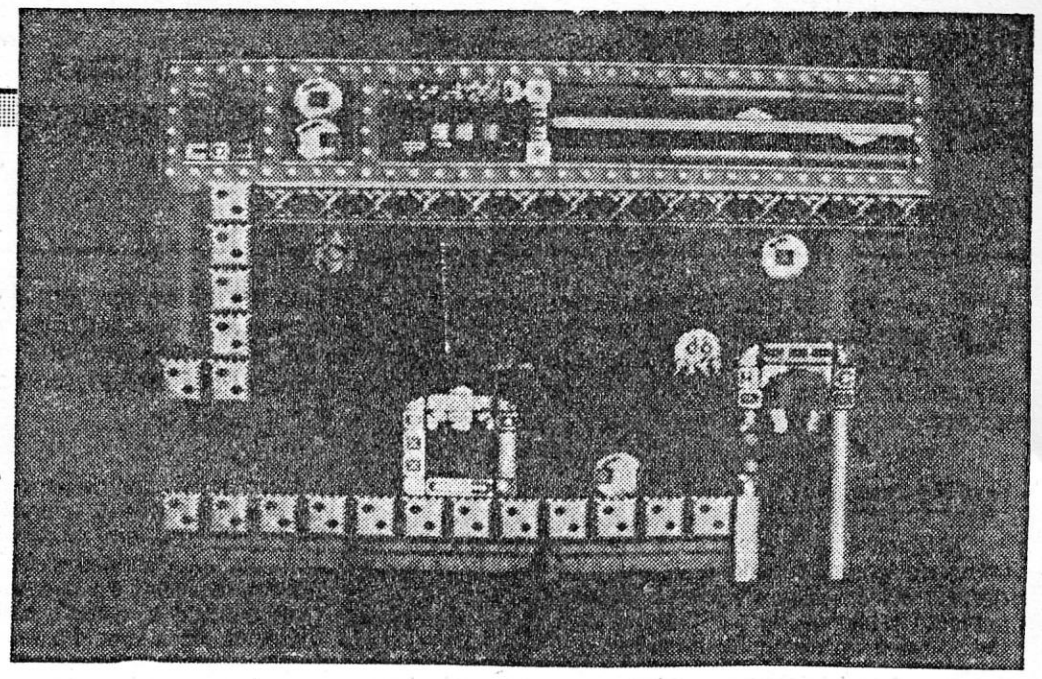
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

MINA RADIOACTIVA É DIFÍCIL



TÍTULO: Equinox
MÁQUINA: Spectrum

A história de *Equinox (Mikro-Gen)* poderá não ser muito original e, de facto, já vimos vários jogos em que a missão é livrar um espaço qualquer de matérias radioactivas, mas a originalidade deste jogo não reside aí e sim na forma como foi executado.

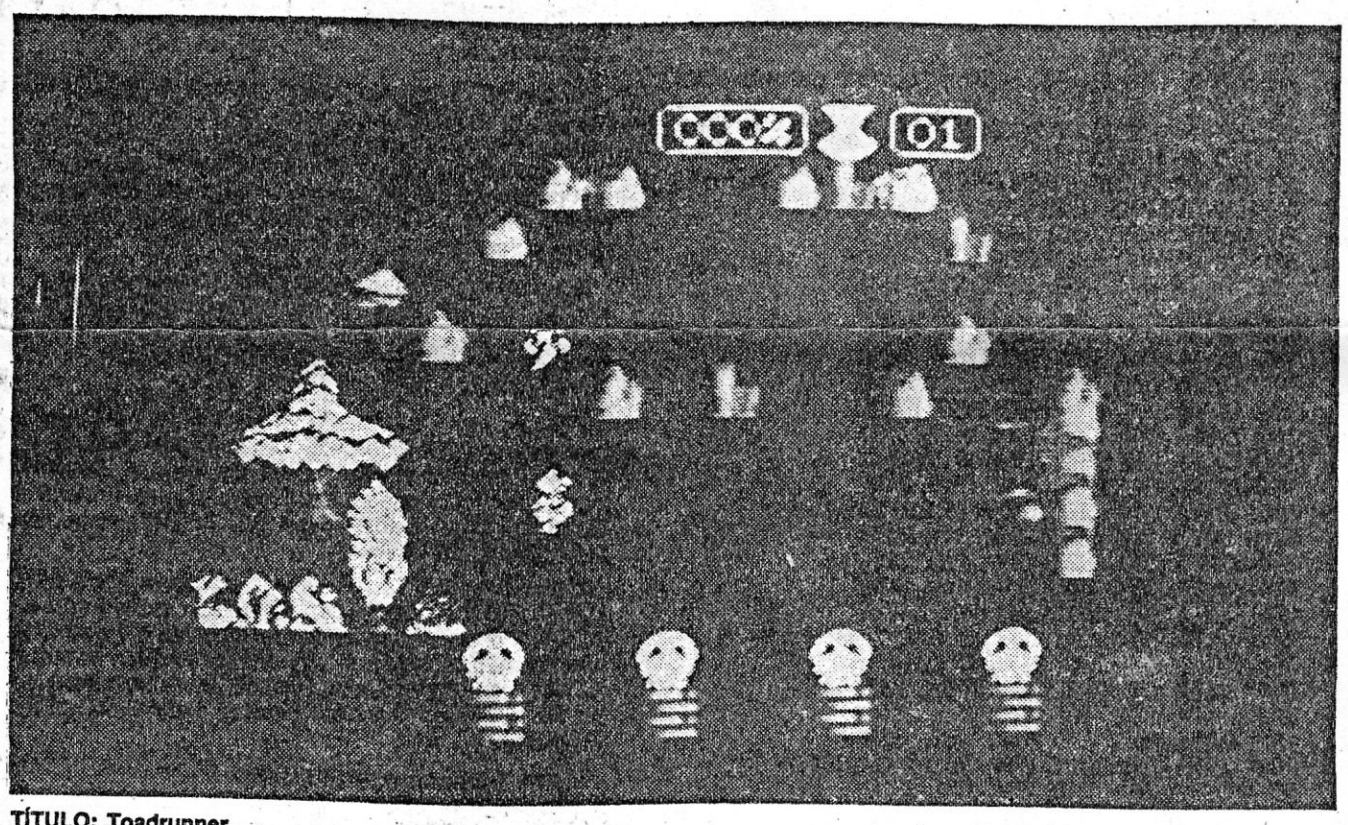
Comecemos, no entanto, pela história. Bem longe no espaço há um asteróide, *Sury Ani 7*, cujas minas foram contaminadas por detritos radioactivos, encerrados em contentores especiais. Os mineiros que aí trabalhavam fugiram a toda a pressa, mas o governo está mais que do interessado em continuar a exploração das galerias e envia para lá um dróide, encarregado de localizar e recolher os contentores, encerrando-os, depois, num cofre de chumbo.

Existe, claro, um problema. Ou uma série de problemas, se preferirmos, e tudo porque os mineiros, antes de partirem, se esqueceram de desligar o sistema de segurança do asteróide. Dessa forma, dróides de segurança estão sempre a materializar-se junto do nosso dróide, prontos a destruí-lo pela energia que lhe retiram. Além do mais, os contentores ficaram espalhados pela mina e em lugares de acesso bastante difícil. Por outro lado, há um tempo-limite para localizar e dispor de cada contentor, em cada um dos níveis da mina, ou seja, recolhê-lo e levá-lo para o tubo de descarga, que dá acesso ao cofre de chumbo,e que se localiza perto do *screen* por onde começamos.

As galerias, além dos dróides e outras defesas, estão bloqueadas nalguns sítios (atenção, os detritos podem esconder um contentor ou outros objectos úteis) e para passar essas zonas é indispensável abrir caminho com dinamite (mas esta não é de acesso imediato, embora uma broca resolva o problema...). Noutros pontos há teleportos, e para os utilizar é preciso um cartão especial, se quisermos passar de nível para nível (os números dos cartões dão indicação de quantos níveis se podem passar), mas outro tipo de cartão, de cor *cião*, dá transporte dentro do mesmo nível. Também há chaves para abrir portas e outros objectos úteis, cuja finalidade vai descobrindo-o com o correr do jogo. E, já agora, para usar o transportador, apanha-se o cartão, entra-se no transportador, usa-se o cartão, prime-se, por fim, a tecla de impulso *(thrust)*.

Com gráficos muito coloridos e bem executados, *Equinox* é um jogo que irá decerto agradar a todos quantos gostam de labirintos e de aventuras de acção. Os controlos são por *joystick* ou pelas teclas «A» (usar), «M» (disparar), Ç» (impulso), «O/P» (esq/dir.), «3» (pausa).

GÉNERO: Acção/Aventura
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 9
CONSELHO: A comprar



UM SAPO EM BUSCA DA PRINCESA

TÍTULO: Toadrunner
MÁQUINA: Spectrum

Anda falta de imaginação na *Ariolasoft*: o argumento do jogo é «picado» de *Wartoad*, o uso de «bolsos» já apareceu, entre outros, em *Riddler's Den*, há ainda umas vagas semelhanças com *Atic Atac*, mas o facto é que, de um modo geral, *Toadrunner* consegue manter algum interesse, embora não seja nada de excepcional.

O objectivo é resgatar uma princesa, que devolverá a forma humana ao pobre sapo em que o herói se tornou, e para isso ele tem que eliminar o maléfico ser conhecido como *Stone Master*. No entanto, para que tudo possa ser levado a bom termo, ele tem que eliminar também os obstáculos que lhe surgem pela frente, designadamente os muitos inimigos, e localizar, apanhar e usar adequadamente os objectos que encontra. Para isso, dispõe de quatro «bolsos», onde os pode colocar (teclas «1» a «4»), e premindo a tecla correspondente pode também libertar-se do objecto que já não quer, mas só o que está no «bolso» número «4» pode ser usado (e o machado, que encontra, pode ser muito útil).

O jogo tem o formato de labirinto, com algumas saídas de salas bastante difíceis, exigindo o uso de objectos ou a sua recolocação. Cuidado, no entanto, com um ladrão que aparece e rouba objectos que poderão vir a ser úteis... E, se o matamos, ele leva consigo esse objecto, o que dificultará ou tornará impossível a missão do herói. Outra armadilha perigosa é a tripla saída de algumas salas, e descobrir quais são as duas boas é um pouco difícil.

Os gráficos são imaginativos, embora sem grandes rasgos, sem grandes problemas de atributos, e o *sprite* que controlamos obedece bem aos comandos de *joystick* ou teclas definíveis.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 8
CONSELHO: Comprar com reservas

O PLANETA DAS MIL CAVERNAS

TÍTULO: Tantalus
MÁQUINA: Spectrum

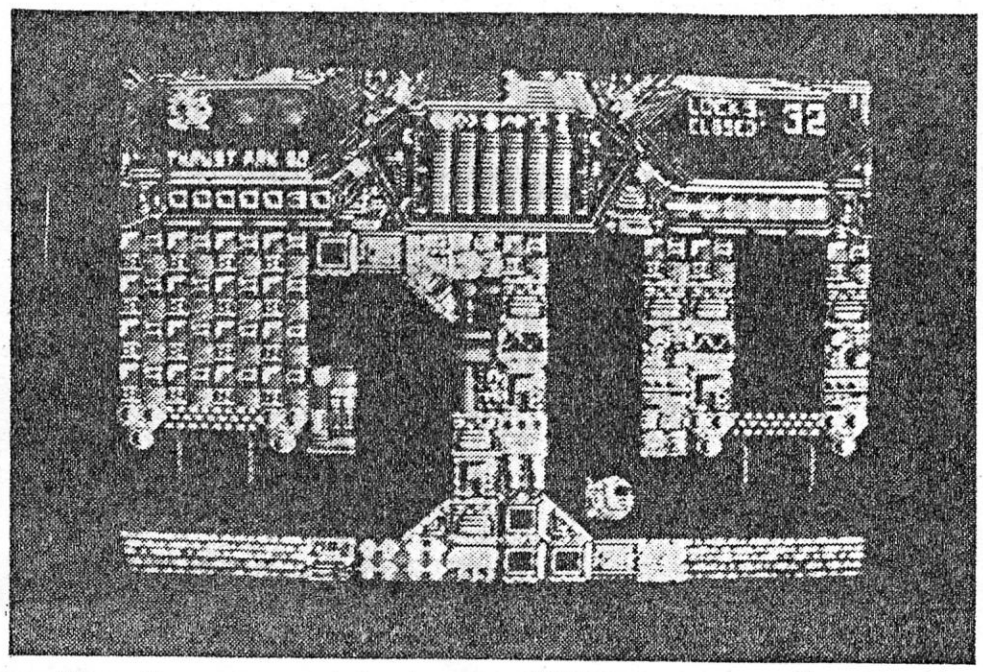
Quem conhece *Strontium Dog* e *Glass* reconhecerá o estilo: o autor é o mesmo, Paul Hargreaves, e deve ter agora uns 16 ou 17 anos cheios de imaginação psicadélica. Com efeito, olhar para qualquer um dos cerca de mil (!) *screens* de *Tantalus* é um perfeito regalo para a vista, embora progredir no jogo seja bastante mais difícil.

O cenário é o de uma longa guerra galáctica entre a *Aliança Centuri* e os *Jaglan*, que a primeira venceu, graças aos mutantes que os seus cientistas desenvolveram. Os *Jaglan* foram relegados para um universo de antimatéria, mas um deles permaneceu neste universo, mais precisamente no planeta *Tantalus*.

Eliminar esse último membro daquela raça foi considerado primordial e uma equipa de quatro mutóides, de uma espécie designada por *Spike Punkoids*, foi enviada para o planeta, com a missão de localizar o *Jaglan*. Infelizmente, o planeta era um verdadeiro labirinto de cavernas e passagens secretas, havendo, designadamente, 32 portas de difícil abertura, e as suas defesas automáticas tornavam quase impossível aquela missão.

No jogo, controlamos, um a um, os quatro *Punkoids*, que dispõem de boa capacidade de movimentação e de seis diferentes sistemas de armamento, cada um com a sua utilidade (por exemplo, nem todos servem para rebentar com as fechaduras das portas e passar). Isto ver-se-á, por exemplo, quando tentarmos matar alguns dos 48 tipos diferentes de «inimigos» que aparecem no labirinto. Diga-se, de passagem, que só é possível matar o *Jaglan* depois de abrir todas as portas e que, para o fazer, é preciso acertar nos activadores das fechaduras (*lock unit*), que podem até estar bastante distantes das portas respectivas e não são fáceis de localizar.

A qualidade dos gráficos é o aspecto mais interessante deste jogo, mas completá-lo é tão difícil que o torna frustrante. Elaborar um mapa é essencial, mas já pensaram no trabalho que dá? O controlo é por *joystick* ou pelas teclas «O/P» (esq/dir.), «Q» (subir/saltar), «A» (seleccionar arma) e «M» (disparar).



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 10
DIFICULDADE: (1-10): 10
CONSELHO: A comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

O espaço de que dispomos nos últimos tempos tem permitido dar alguma vazão à correspondência recebida, mas, como as cartas estão sempre a chegar — felizmente — e é forçoso «meter» algumas pelo meio de outras, até pelos temas ou pelos pedidos feitos, é quase impossível recuperar todos os atrasos. Hoje, no entanto, vamos tentar fazê-lo, começando com as *dicas* dos leitores.

Um *ID* completo

Abrimos com o *Paulo* e o *Pedro*, de Moscavide, que informam terem acabado o ID em três dias. Lembram-se, decerto, da estrutura do jogo e da necessidade de captar bastante confiança do ser que se «introduziu» no computador, antes de atingir algum resultado. Pois bem, a recomendação dos nossos dois leitores é chegar aos 70 por cento de confiança, respondendo às várias questões que ele levanta e, quando *ID* mudar para uma nova memória, perguntem «Who?». Respondam, depois, de acordo com o seguinte esquema:

«I was shot once» — respondam «Bullet»;
«He was nailed on me» — respondam «Jesus» ou «Cross»;
«10 laws were one mè» — respondam «God» ou «Commandments»;
«I drowned a civilization» — respondam «Atlantis»;
«I was in a pocket» — respondam «Money»;
«What a spectacle, Mona» — respondam «Da Vinci» ou «Lisa»;
«I was a strange fruit» — responsam «Adam» ou «Tree»;
«I led them a merry dance» — respondam «Hamelin»;
«A drowning Austrian» — respondam «Hitler» ou «Straw»;
«A boy king withdrew me» — respondam «Arthur», «Sword» ou «Excalibur».

O Paulo e o Pedro acham que o *ID* é um dos melhores jogos que apareceram para o Spectrum, por exigir muitos conhecimentos gerais e pôr «uma pessoa a pensar até derreter os circuitos», e têm razão, passe embora algum exagero. Mas esperem até aparecer por aí o *Alter Ego*, na versão Spectrum, e, depois, tornamos a conversar... Só uma coisa mais, em relação ao *ID*: nem sempre é necessário responder
àquelas frases com a palavra-chave para obter a resposta. *ID* evidencia várias emoções, durante o jogo, e essas emoções desencadeiam também reacções. Por exemplo, se ele disser que está «apavorado» *(frightened)* e teclarem «God» terão a mesma resposta dos Dez Mandamentos.

Ajudas para Skool Daze

O *Nuno Alberto*, de Altura, Vila Real de Santo António, respondeu ao pedido de ajuda da Raquel Gouveia e mandou umas *dicas* para *Skool Daze*. E diz:

Em primeiro lugar, é preciso tocar em todos os escudos que estão pendurados nas paredes da escola, de maneira a que estes fiquem a piscar. Para o fazer em relação aos que estão na sala do director, na sala de leitura *(reading room)* e ao pé da sala do mapa *(map room)* basta apenas saltar para eles, mas, para tocar nos escudos da sala de exames *(Exam room)*, deve-se esperar que outro aluno passe por baixo de um escudo, dar-lhe um murro, saltar em cima dele e tocar, então, no escudo. Para tocar nos que estão no rés-do-chão, espera-se que um professor passe por debaixo de um escudo, dispara-se a fisga e o professor fica sentado no chão; dispara-se de novo a fisga, a pedra faz ricochete na cabeça do professor e bate no escudo.

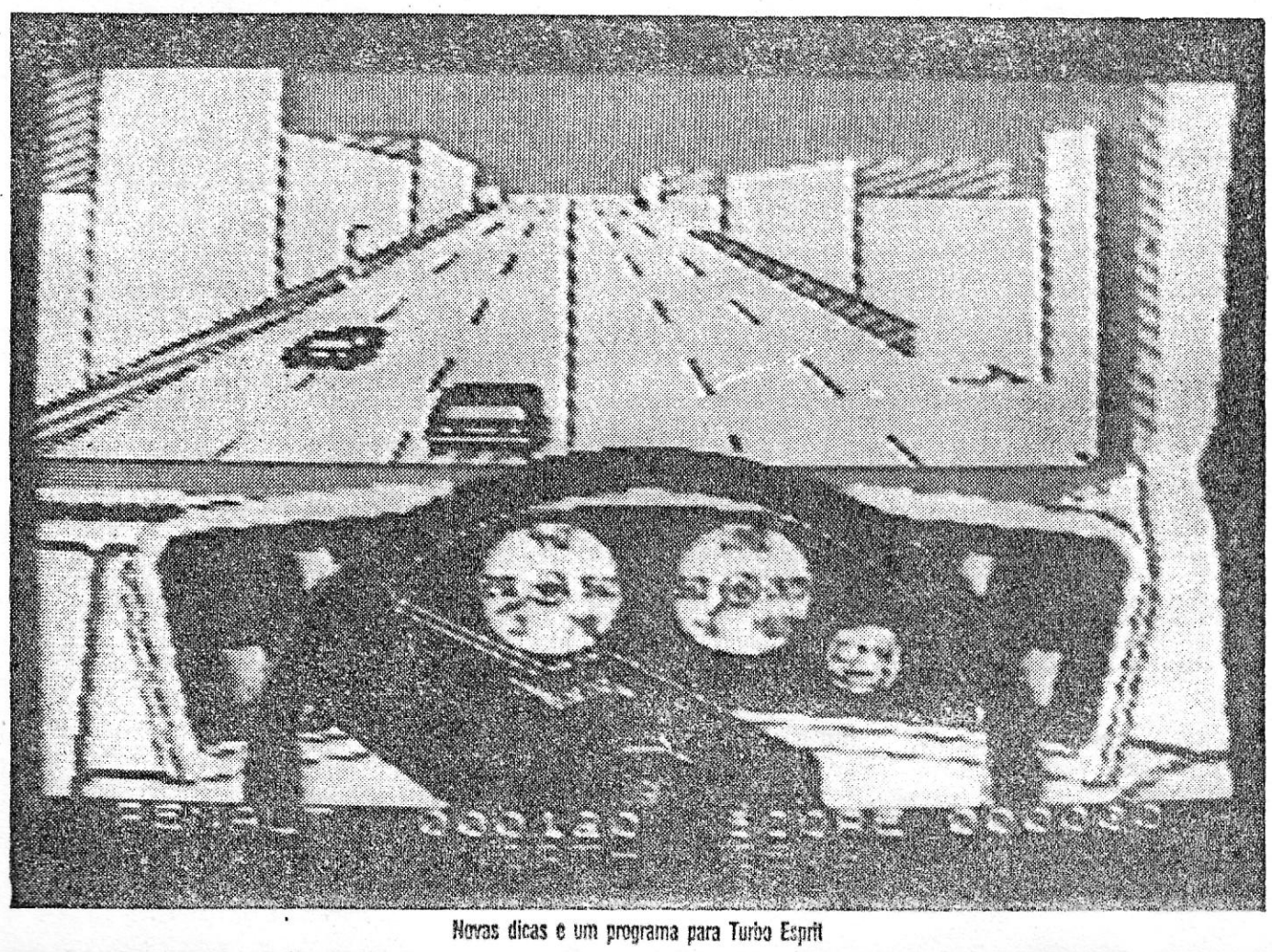
Depois de todos os escudos ficarem a piscar, disparem a fisga contra todos os professores, menos o de História. Eles vão dizer, cada um, ao serem atingidos, uma letra, que devem anotar. Para saber a letra do professor de História é preciso descobrir a sua data de nascimento, escrevê-la num quadro limpo e, quando o professor entrar na aula, dirá a sua letra. Após saberem as quatro letras, escrevam-nas num quadro limpo, com a letra do director em primeiro lugar, seguida das outras três.

Vão à sala de professores e saltem para o cofre. Se nada acontecer, vão a outra sala com o quadro limpo e escrevam outra combinação, de novo com a letra do director em primeiro lugar. Voltem à sala dos professores, saltem de novo para o cofre e, se não resultar, tentem outra combinação de letras num quadro. Se o cofre abrir, toquem de novo em todos os escudos, de forma a que voltem à sua cor normal. Assim, passa-se de ano e volta tudo ao princípio.

Por sua vez, o Nuno gostava de saber «dicas» sobre *Three Weeks in Paradise*, designamente para soltar *Wilma*, mas, como já publicámos tudo, não voltaremos por agora a fazê-lo. Ele, no entanto, merece ajuda, pelo que poderiam escrever-lhe para Nuno Alberto — ao cuidado do sr. Gonçalves, Vivenda Gonçalves, Altura — 8900 VILA REAL DE SANTO ANTÓNIO.

Além disso, e para que tudo fique mais facilitado, temos, por coincidência, uma programa que a «dupla» *Timóteo Menezes* e *Luís Esteves* enviou, que talvez permita à Raquel chegar ao fim.

```
1Ø CLEAR 65535
2Ø PRINT TAB 5; «Pôr o Skool/Daze no gravador»; 15,Ø
3Ø LET T = Ø
4Ø FOR F = 32972 TO 33085: READ A: POKE F, A: LET T
   = T + A: NEXT F
5Ø IFT < > 14253 THEN BEEP 1,Ø: PRINT «Error»: STOP
6Ø RANDOMIZE USR 1366
7Ø RANDOMIZE USR 1366
8Ø RANDOMIZE USR 3ØØØØ
1ØØ DATA 243, Ø62, ØØ8, 211, 254
11Ø DATA ØØ1, Ø23, ØØØ, 217, 221
12Ø DATA Ø33,255, Ø63, Ø17, 186
13Ø DATA Ø64, Ø49, 2Ø3, 129, ØØ6
14Ø DATA 2ØØ, 2Ø5, Ø42, 129, 254
15Ø DATA 213, Ø48, 247, 2Ø5, Ø42
16Ø DATA 129, Ø46, ØØ1, 2Ø5, Ø39
17Ø DATA 129, 254, 223,Ø63, 2Ø3
18Ø DATA Ø21,ØØ6, 2Ø8, Ø48,·244
19Ø DATA ØØ6, 21Ø, Ø24, ØØØ, 221
2ØØ DATA 117, ØØØ, 122, 179, 221
21Ø DATA Ø35, Ø27, Ø32, 228, 221
22Ø DATA Ø54, Ø66, Ø16, Ø24, 222
23Ø DATA 221, 124, 254, 129, Ø4Ø
24Ø DATA ØØ3, 221, 117, 2Ø4, 217
25Ø DATA 221,ØØ9, 217,Ø27,123
26Ø DATA 178, Ø32, 2Ø4, Ø62, 2Ø1
27Ø DATA Ø5Ø, 192, 249, 195, 224
28Ø DATA Ø94, 2Ø5, Ø42, 129, Ø62
29Ø DATA Ø13, Ø61, Ø32, 253, ØØ4, Ø4Ø
3ØØ DATA 14Ø, 219, 254, 169, 23Ø
```



Novas dicas e um programa para Turbo Esprit

Respostas para completar ID

```
31Ø DATA Ø64, Ø4Ø, 246, 121, Ø47
32Ø DATA Ø79, 12Ø, 2Ø1
```

Mais dicas: Yesod, Planets, Turbo Esprit, Red Hawk

Nodes of Yesod continua a merecer a atenção de alguns leitores e o *Mário Lopes*, de Santa Iria da Azóia, enviou umas *dicas* sobre este jogo. Além de algumas indicações que já aqui demos, o Mário refere que, quando aparecem uns pontinhos em direcção a nós, isso paralisa o astronauta mas dá energia. Qaunto ao resto, desculpa, Mário, mas pareceste as coisas de uma forma um pouco confusa.

Ele mandou também um *poke* de vidas infinitas, para a versão que não foi protegida e aceita o MERGE "". Introduzir, antes do RANDOMIZE, claro (para os que ainda têm dúvidas), POKE 3517Ø,Ø:POKE 35171,Ø:POKE 35172,Ø:POKE 35173,Ø:GOTO 1Ø.

Por seu turno, ele queria vidas infinitas para *Amazon Women* e *Benny Hill* (diferente do que já aqui demos), o objectivo de *Who Dares Wins II* (já demos), e desejaria trocar jogos, pelo que podem escrever-lhe para Praceta Comandante Sacadura Cabral, Lote 34, 1.º Dt.º — Santa Iria da Azóia, 2685 SACAVÉM.

Os códigos de *The Planets* mereceram nada menos que três contributos dos leitores *Manuel Joaquim Pereira*, de Lisboa, *Mário Guilherme Silva*, de Cascais e *Paulo João Fanha*, de Almada (este último queria também trocar *software* e ideias com os utilizadores do QL e a direcção é a seguinte: Av. D. Nuno Álvares Pereira, Lote 3, 5.º Esq., 2800 ALMADA).

Os códigos são os seguintes:
MERCÚRIO — 1Ø66
VÉNUS — NEWTON
TERRA — LIFE
MARTE — EINSTEIN
JÚPITER — PIONEER

O Mário Guilherme, além disso, dá ainda esta: depois de terem introduzido o *Logon* «Martech» no computador de bordo, se quiserem saber quais as ordens que lhe podem dar escrevam HELP e, quando ele perguntar LOGON, introduzindo ACCES 5Ø127 faz que os meteoros não disparem contra a nave.

Este mesmo leitor, dá ainda estas para *Turbo Esprit*: no começo do jogo, tentem encontrar o carro blindado e sigam-no a uma velocidade segura, até aparecer o primeiro carro com droga; destruam-no antes que ele faça a entrega; depois sigam e destruam os outros quatro carros azuis, após que devem ir atrás do blindado, chocando com ele até ele se render.

Além disso, o Mário Guilherme junta este programa, que segunda avisa, pode não funcionar nalgumas versões de *Turbo Esprit*:

```
1Ø BORDER Ø:PAPER Ø:INK Ø:CLEAR 26624:LOAD
   CODE 16384:PRINT AT 6,Ø:LOAD "" CODE
2Ø POKE 29893,Ø:RANDOMIZE USR 64837
```

Quanto a *Red Hawk*, diz o Mário que, para conseguir emprego como fotógrafo, vão até ao jornal «Trumpet», leiam o sinal (*read sign*) e depois peçam um filme (*say «a filme»*), vão até ao parque, no papel de *Kevin*, esperem um bocado e, quando o ladrão aparecer, tirem uma fotografia (*take photo*), depois digam a palavra mágica (*say «Kwah»*) e batam no ladrão (*hit mugger*); quando ele se render, escrevam (*arrest mugger*); depois de o entregarem à polícia, digam *kwah* para voltarem à forma de *Kevin*, regressem ao jornal e entreguem o filme ao editor (*give filme to editor*), para receberem dinheiro. Se forem presos pela polícia, transformem-se em *Red Hawk* e serão libertados. Para ouvirem o rádio da polícia, vão à biblioteca pública (*library*) na forma de *Red Hawk* e esperem (*wait*). Se quiserem revistar alguém, só podem fazer na forma de *Red Hawk*.

Pokes para vários gostos

E terminamos com os *pokes* e programas para vidas infinitas ou equivalente, continuando, já agora, com os enviados pelo *Mario Guilherme Silva*.

— CYBERUN (mandado também pelo Paulo Farinha)

```
1Ø LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 24576:PAPER Ø:PRINT AT 19,Ø:LOAD "" CODE
2Ø POKE 23446,62:POKE 23447,175:POKE 23448,5Ø:POKE 23449,72:POKE 2345Ø,141:POKE 23451,195:POKE 23452,128:POKE 23453,92:RANDOMIZE USR 23424
```

— SOUL OF A ROBOT

```
1Ø FOR P = 23296 TO 23329: READ A: POKE P,A: NEXT P
2Ø PRINT «Mete o programa depois do Basic»
3Ø RANDOMIZE USR 23296
4Ø DATA 17,Ø, 27, 221, 33,Ø64, 62, 255, 55, 2Ø5, 86, 5
5Ø DATA 62, N, 5Ø, 212, 1ØØ, 195, 156, 99
```

— MAX HEADROON (para verem a parte final)

```
1Ø PAPER Ø:INK Ø:BORDER Ø:CLEAR 65457
2Ø FOR G = 65519 TO 65535:READ A:POKE G,A: NEXT G
3Ø RANDOMIZE USR 65519
4Ø DATA 243, 55, 62, 255, 221, 33,Ø, 64, 17, 11Ø, 19Ø, 2Ø5, 2, 8, 195,Ø, 128
```

— INCREDIBLE SHRINKING FIREMAN

```
1Ø BORDER Ø:PAPER Ø:INK 7:CLEAR 24999
2Ø LOAD "" CODE:POKE 2336,195:RANDOMIZE USR 23296
3Ø POKE 6Ø217,167: REM VIDAS INFINITAS
4Ø POKE 59876,Ø:REM MONSTROS
5Ø RANDOMIZE USR 496Ø5
```

— BOMB JACK

```
1Ø CLEAR 29877:LOAD "" CODE: POKE 65274,71: POKE 65236,7Ø:POKE 65237,85
2Ø FOR F = 65517 TO 65535:READ A:POKE F,A:NEXT F
3Ø DATA Ø62, ØØØ, Ø5Ø, Ø88, 191, Ø33, ØØ8, 252, Ø17, 24Ø, 255, ØØ1, 241, 14Ø, 237, 184, 195, Ø75, 193
4Ø RANDOMIZE USR 65465
```

— PROFANATION: carregar nas teclas VICTOR ao mesmo tempo, quando começarem a jogar e escolham o número da sala onde desejam ir (1 a 45); ao perguntar pelo código, ignorem e primam ENTER, depois desloquem o cursor com as teclas do jogo para colocarem o *sprite* no lugar desejado.

— BOUNTY BOB: Quando o jogo entrar, carreguem na tecla «2» e mudem o código com as telcas O, P, Q, A, M. *Códigos*: ABC; IHB; LTO; JDP; MLB; DVJ; OAQ; PHH; XNR, que permitem começar em quadros mais avançados.

— MS PACMAN: POKE 52887,183

— TIR NA NOG: POKE 342Ø2,2ØØ

— ANTICS: POKE 43117,Ø

— VIEW TO A KILL: POKE 28Ø32,255:POKE 28Ø87,8:POKE 29243,8:POKE 3Ø543,8

Ainda para *View to a Kill*, o *António Miguel*, de Queluz, enviou os códigos de passagem, que são os seguintes: 1.º jogo, QVS21; 2.º JOGO, QQQQQQ; 3.º jogo, HRMQE.

Este leitor manda ainda os seguintes *pokes*:

— FAIRLIGHT: POKE 61928,Ø

— CYLU: POKE 37915,Ø

— ALIEN 8: POKE 5ØØ85,167:POKE 5ØØ84,178 (não sofre danos)

— FANTASTIC VOYAGE: POKE 54492,Ø (vidas):POKE 54227,Ø (destrói infecções)

— SABOTEUR: se nos baixarmos e disparamos o objecto que temos em posse, isso pode parar o tempo ou dar energia infinita.

Este leitor gostaria de trocar ideias com o António José Pinheiro e este pode telefonar-lhe para 957894, e pedia ainda *dicas* para *Cosmic Cruiser, Ali Bebe* e *Supersleught*. Quanto ao TOT não entrar no programa, tens a certeza de que teclaste tudo bem?

E mais um programa da «dupla» Timóteo/Luís:

— FRANK 'N' STEIN

```
1Ø BORDER Ø:INK Ø:CLEAR 247Ø:LOAD "" SCREEN$: PAPER Ø:PRINT AT Ø,6:LOAD "" CODE:RANDOMIZE USR 2789Ø
```

O *Pedro Casaca*, também já nosso conhecido, mandou dois programas para:

— BOOTY

```
1Ø CLEAR 26ØØØ:LOAD "" CODE: LOAD "" CODE 2688Ø:RANDOMIZE USR 2688Ø
2Ø POKE 58294,Ø:RANDOMIZE USR 525ØØ
```

ou então:

```
2Ø CLEAR 2687Ø
3Ø LOAD "" SCREEN$
4Ø LOAD "" CODE 2688Ø
5Ø RANDOMIZE USR 2685Ø
6Ø POKE 58294,Ø
7Ø RANDOMIZE USR 525ØØ
```

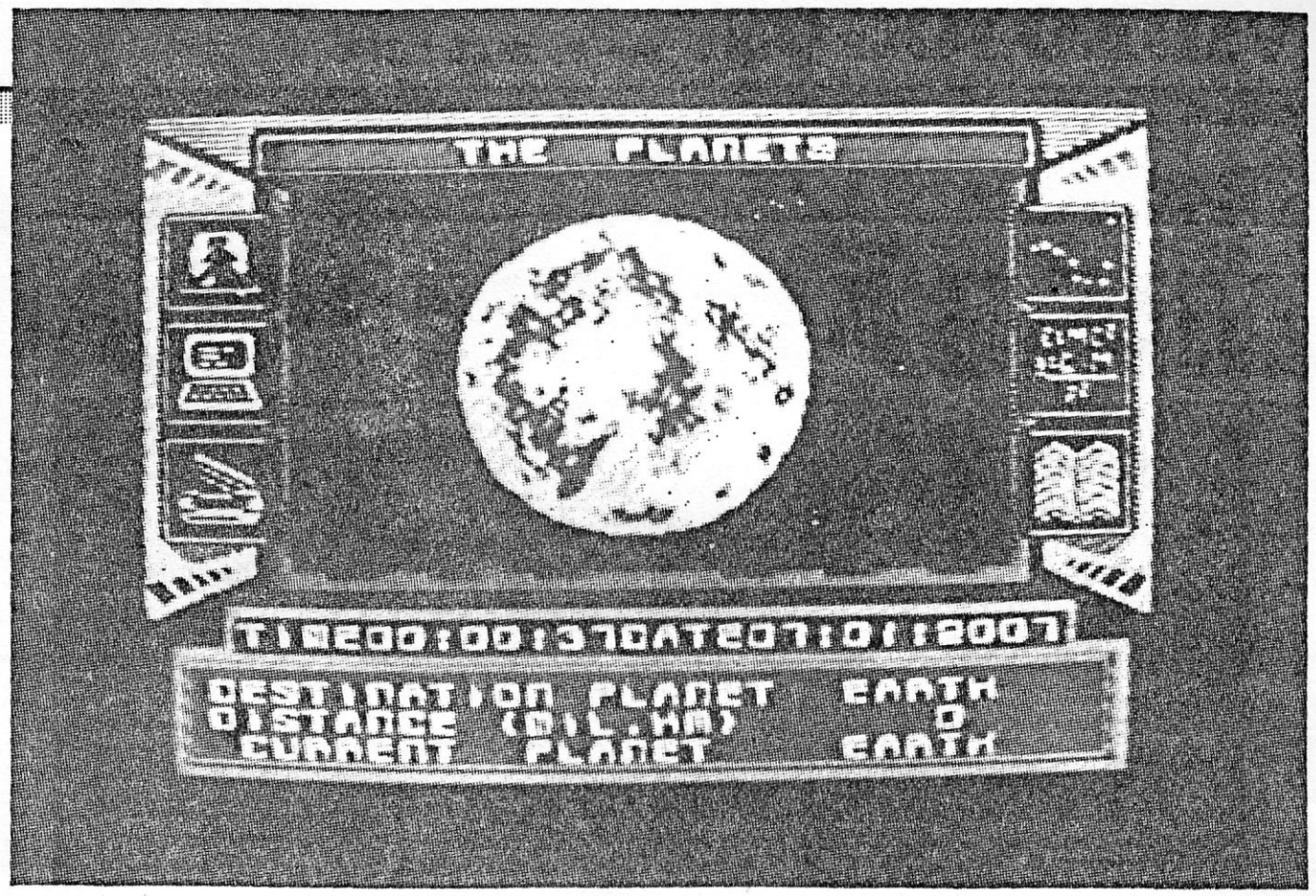
E o Pedro enviou ainda estes:

— SABRE WULF:

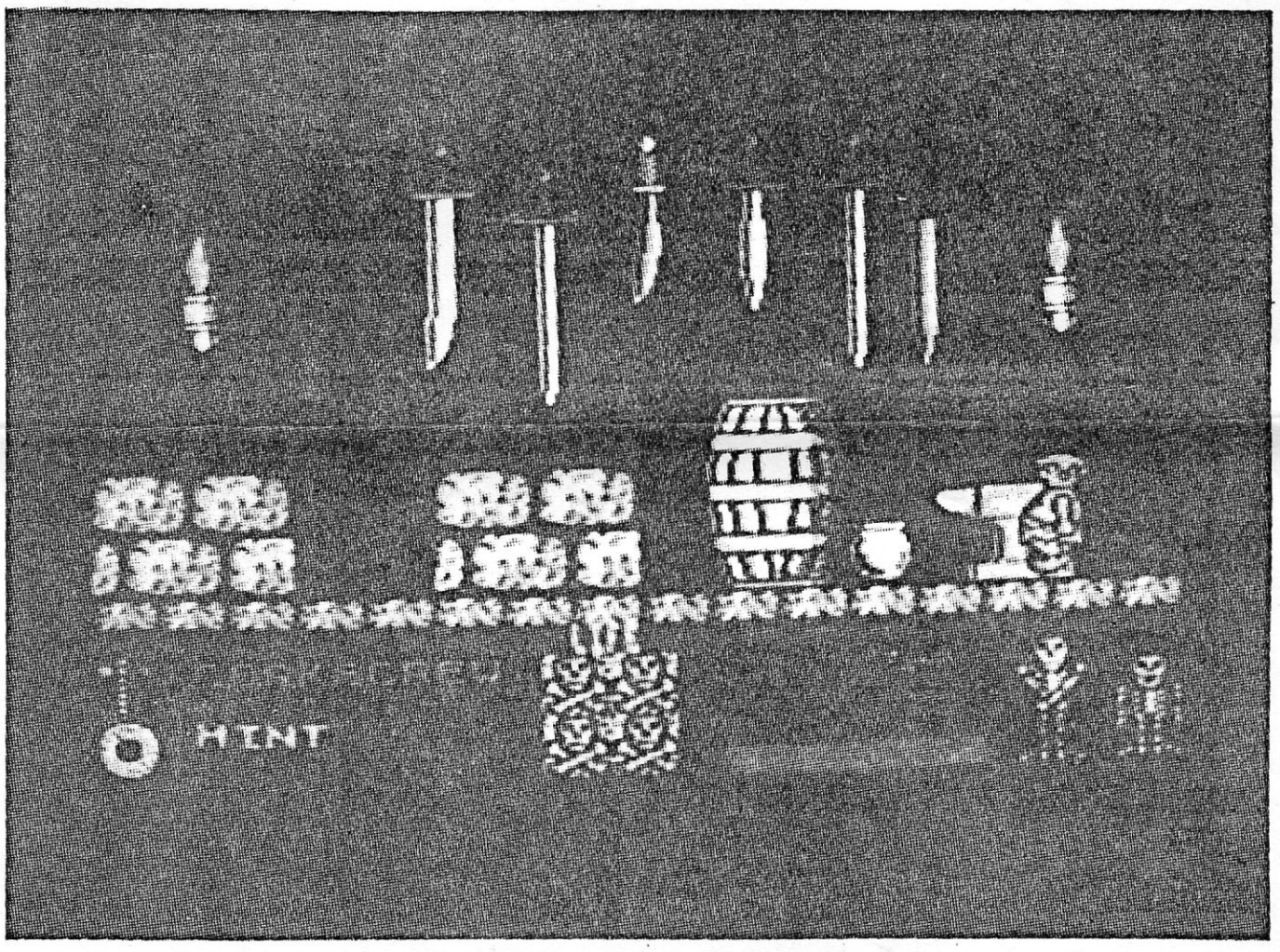
POKE 43575,255 (vidas infinitas do 1.º jogador);POKE 4552Ø,255 (vidas infinitas do 2.º jogador);POKE 44929,Ø (desliga os animais, os quais só reaparecem quando se carrega no disparar);POKE 45599,N (N (de 1 a 255) Vidas)

Para introduzir os Pokes:

Primeiro faça MERGE "" do primeiro bloco do programa e pára a cassete. Em seguida faça POKE 23756,1 e LIST. Apague a instrução PRINT USR 23424 e adicione uma linha 1Ø com os Pokes. Finalmente, escreva a linha 2Ø com PRINT USR 23424 e execute RUN, prosseguindo a leitura da cassete.



Mais contributos para «The Planets»



Quem ajuda o Nuno a soltar Wilma em «Three Weeks in Paradise»?

— SIR LANCELOT:

```
1ØØØ FOR a 5ØØØØ TO 5ØØ24
1Ø1Ø READ n
1Ø2Ø POKE a,n
1Ø3Ø NEXT a
1Ø4Ø DATA 49, 125, 91, 221, 33, 128, 91, 17, 128, 36, 62, 1Ø3, 55, 2Ø5, 86, 5, 243, 62, 255, 5Ø, 38, 92, 195, 8, 92
1Ø5Ø RANDOMIZE USR 5ØØØØ
```

No *Sir Lancelot*, façam o LOAD do último bloco de programa CODE, que não tem *header* e se segue na cassete ao desenho do «écran».

— SPELLBOUND

```
1 REM POKES para SPELLBOUND por Pedro Casaca:
1Ø CLEAR 26Ø6Ø:LOAD "" CODE 16384:RANDOMIZE USR 23296
2Ø POKE 351Ø1,195:POKE 351Ø2,59:POKE 351Ø3,1Ø6
3Ø RANDOMIZE USR 26627
```

Quanto ao mapa de *Pentagram* que mandaste, estava pouco claro. Podes mandá-lo maior? Sobre o *Kung Fu Master*, como já te deves ter apercebido, está por aí à venda.

Por hoje, vamos ficar por aqui, que já vai longo o espaço. Continuaremos para a semana, bons jogos entretanto.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º - **World Cup Carnival**
2.º - **Pentagram**
3.º - **Spindizzi**
4.º - **Redhawk**
5.º - **Who Dares Wins II**
6.º - **Batman**
7.º - **Ghosts'n Goblings**
8.º - **Quazatron**
9.º - **Kirel**
10.º - **Commando**

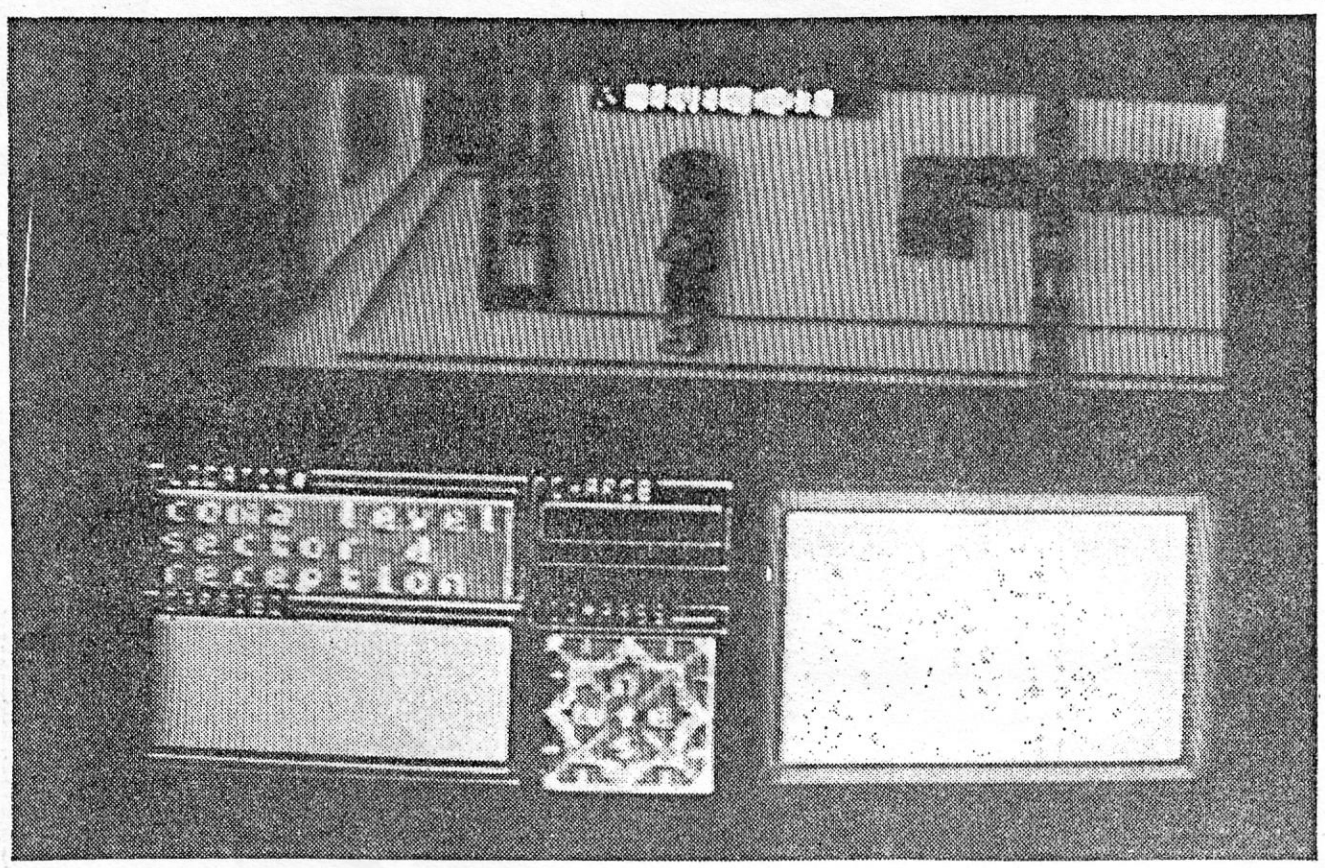
Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

«Reprise»

MISSÃO EM "MARSPORT"



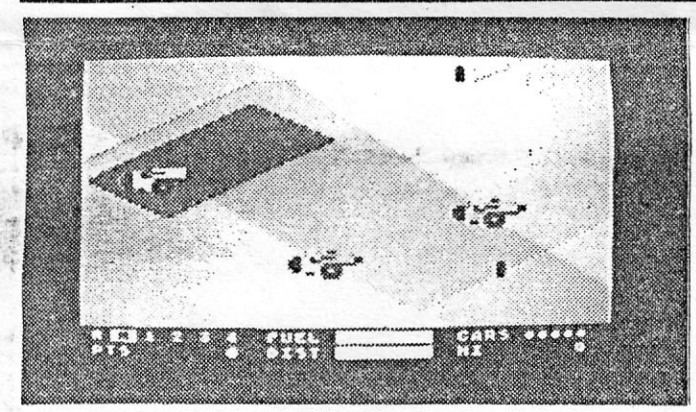
Marsport, da **Gargoyle Games**, é uma aventura de acção bastante complexa, com uma estrutura semelhante a dois outros jogos bem conhecidos dos leitores — **Tir Na Nog** e **Dun Darach** — e exigindo a resolução, passo a passo, de diversos problemas, de forma a podermos progredir na missão de que é encarregada a personagem. Como em muitos jogos do género, necessitamos de um mapa para nos orientarmos, tanto mais que aacção se desenvolve em dez níveis verticais, sendo cada um destes constituído por um labirinto de corredores, mas, atenção, semelhanças entre alguns níveis não dispensam o mapa.

O argumento de **Marsport** situa a acção no ano 2494, quando a Terra resiste, há 70 anos, ao cerco dos **Sept**, uma raça guerreira oriunda do centro da galáxia, com uma estrutura social semelhante à das abelhas. Até ao momento em que começamos o jogo, o inimigo tem sido afastado graças a uma esfera de força, que rodeia a Terra e a Lua, a partir de um gerador instalado neste satélite. O campo de forças, concebido por um cientista, Heinrich Muller, que dirigia **Marsport**, antes da evacuação do planeta, devido à ofensiva dos **Sept**, resistiu a todos os ataques, desde então, mas as autoridades receiam que possa ser neutralizado no futuro. Um primeiro sinal foi já dado: em 2491, os **Sept** conseguiram abrir uma brecha no campo de forças, durante quatro segundos, destruindo Calcutá e matando 17 milhões de pessoas.

Reforçar o campo de forças é imperioso, mas, infelizmente, os planos originais do gerador ficaram em **Marsport**, nos computadores daquele complexo do Planeta Vermelho. A cidade marciana, como dissemos, foi evacuada pouco antes do cerco à Terra e está agora ocupada pelos **Sept**, servindo de posto de comando às suas castas de Guerreiros e Senhores da Guerra. Também estes procuram chegar aos computadores, pelo que a Terra está empenhada numa corrida contra o tempo.

Um membro do Movimento de Libertação da Terra, o comandante John Marsh, é então enviado para **Marsport**, com instruções para localizar os computadores, recuperar os planos do gerador de forças e regressar à base. A sua missão, todavia, não é fácil. Por um lado, a cidade marciana está infestada de

Jogos Atari



ACELERAR É FÁCIL, GANHAR É PIOR

TÍTULO: Ion Roadway
MÁQUINA: Atari

Corridas de automóveis em computador há várias e *Pole Position*, também da Atari, é de facto uma das melhores, sendo inevitável a comparação, quando deparamos com qualquer outro programa do género.

Em *Ion Roadway*, participamos numa corrida, com a pista em diagonal no «écran», e o problema, claro, é evitar as colisões com os outros automóveis. Quando isso sucede, dá-se uma grande explosão, forma-se um «cogumelo», como se fosse uma deflagração atómica, e o piloto seguinte cai de pára-quedas para ocupar o seu lugar em novo carro.

Partimos de um «parque» e a ele teremos que voltar, quando a gasolina começa a diminuir, caso contrário perdemos a corrida sem apelo. Os gráficos são vistosos, com os *sprites* grandes, vistos em perspectiva a três quartos, traseira, os comandos funcionam muito bem e, no geral, é um jogo agradável. Mas pela nossa parte, continuamos a preferir *Pole Position*.

(Jogo cedido pela Triudus.)

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 3
CONSELHO: Ver antes de comprar

TOCATA E FUGA NO ESPAÇO

TÍTULO: Gyruss
MÁQUINA: Atari

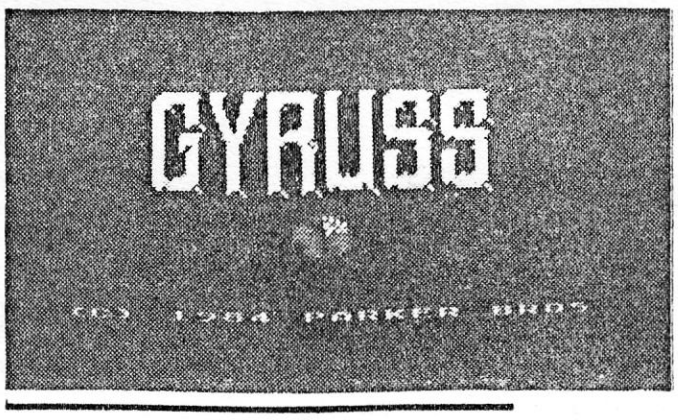
Gyruss é mais um jogo de *arcade* para esta máquina, com a particularidade de apresentar gráficos muito bem executados e rápidos (o que não é grande admiração) e uma música surpreendente a acompanhar a acção.

Voamos numa nave em direcção a planetas do sistema solar, mas, no caminho, outras nos esperam, voando em círculos à nossa volta e ameaçando colidir contra nós — se não nos desviarmos — ou disparando as suas armas. Voando também em círculo exterior aos inimigos, o nosso papel, claro, é abatê-los, e esta tarefa vaitornando-se cada vez mais difícil, à medida que nos internamos no espaço.

A música, como atrás dizíamos, é surpreendente, muito bem executada, soando como um verdadeiro disco, e com um ritmo que acompanha o «bailado» das naves. Bach talvez dê umas voltas na sepultura, por via disto, mas a verdade é que se trata de uma das suas «Tocatas e fugas»... em ritmo de *jazz*! Só por isto vale a pena comprar o jogo.

(Jogo cedido pela Triudus).

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 4 e crescente
CONSELHO: A comprar



INVASORES DÃO POUCAS «CHANCES»

TÍTULO: Final Orbit
MÁQUINA: Atari

O jogo parece fácil, quando começamos a disparar contra as naves que aparecem e se acerta sem dificuldades de maior. No entanto, mal damos por isso, já a nossa nave foi destruída e ficamos então a perceber que as coisas não eram assim tão simples como pareciam à primeira vista.

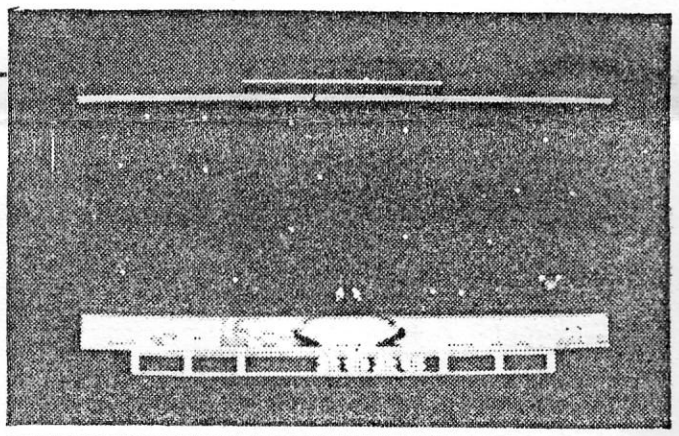
Final Orbit é jogado do «interior» de uma nave e o «écran» apresenta-nos um planeta em órbita, na parte inferior, enquanto naves inimigas aparecem no espaço, direitas a nós, tendo como fundo um céu estrelado. Tudo muito colorido e com grande pormenor, sendo de destacar que as colisões foram tão bem executadas que podemos abater o inimigo quando a sua nave mal passa ainda de um ponto no horizonte.

Os inimigos surgem em diversas posições no espaço e o ponto de mira dos nossos canhões desloca-se automaticamente para o plano horizontal em que se deslocam, tornando assim mais fácil atingi-los, mas o problema é que estamos constantemente sob ataque e só damos por isso quando ficamos sem os «escudos» de protecção. Para localizarmos os inimigos temos um radar na parte superior do «écran», onde eles são identificados por pontos e apresentados em plano relativo à nossa nave. Assim, há que não perder muito tempo a procurá-los, para os atacar de frente, antes que disparem demasiado contra nós.

O jogo, aparentemente, é um pouco lento, mas, como podem verificar, essa lentidão é ilusória. No conjunto trata-se de um «tiro ao marciano» bem executado, com gráficos atraentes e que mantém razoavelmente o interesse.

(Jogo cedido pela Triudus.)

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: (1-10): 4 e crescente
CONSELHO: A comprar



ATAQUE AÉREO COM GARRA

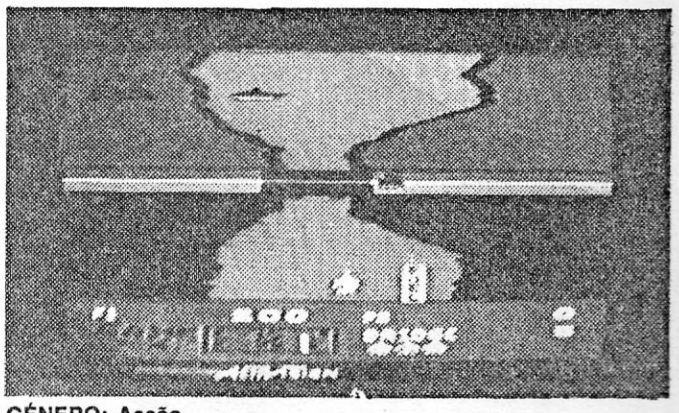
TÍTULO: River Raid
MÁQUINA: Spectrum

Bons reflexos, golpe de vista e boa pontaria são essenciais em *River Raid*, um jogo de diversos níveis de dificuldade, que põe à prova qualquer adepto de programas de acção.

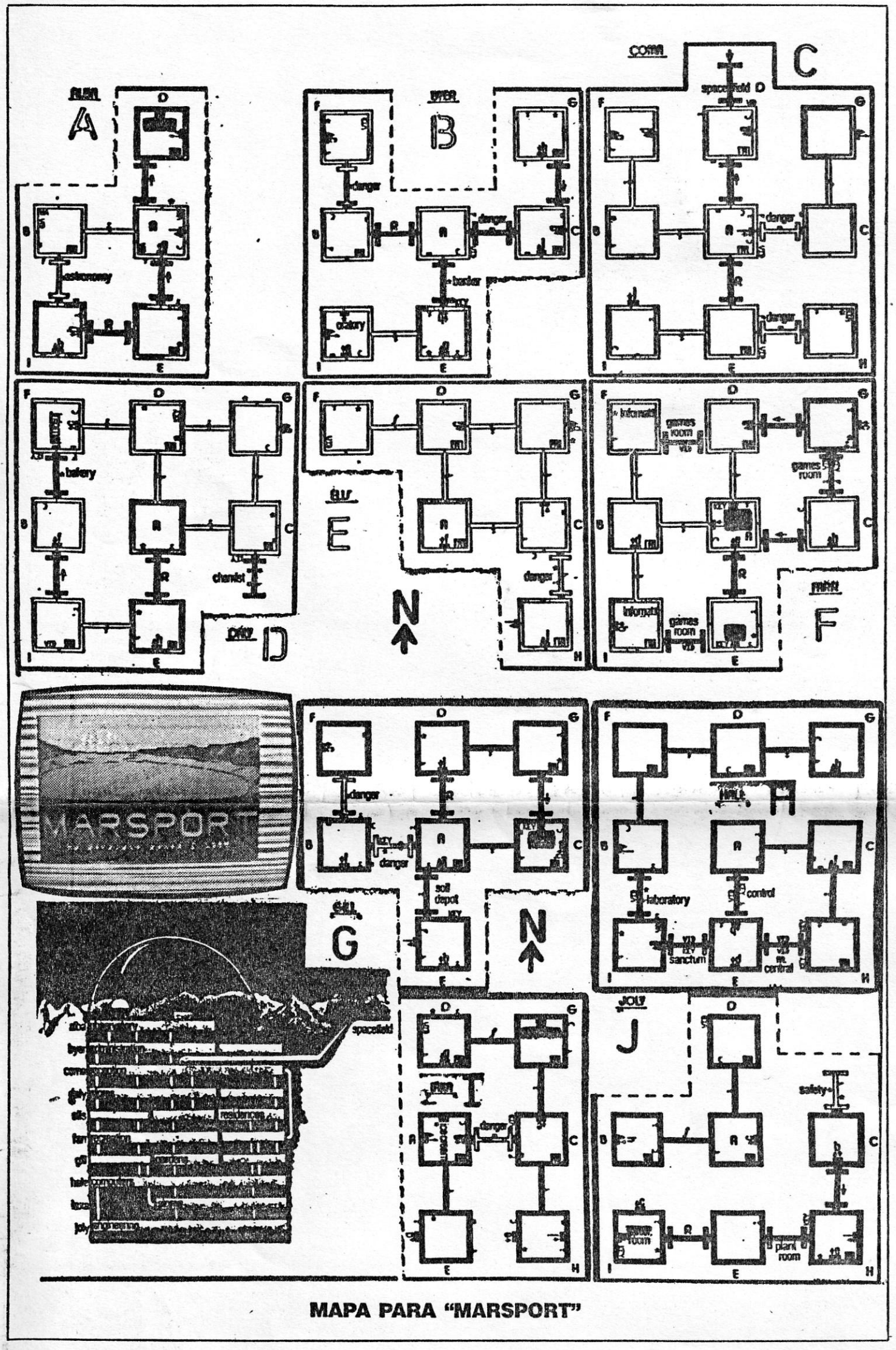
Neste jogo controlamos um avião, que tem por missão voar ao longo de um rio, destruindo tudo o que mexe ou esteja parado: barcos, helicópteros, balões, outros aviões, pontes, etc. Faltando um pouco de realismo, o avião é destruído se chocar com as margens do rio, sobre o qual voa, e o mesmo sucede se embater em qualquer outro obstáculo, mesmo os que, teoricamente, não estariam na sua linha de voo, mas isto acaba por não interessar muito, de tal forma se torna absorvente o desafio de ir até ao fim. Para complicar as coisas, os inimigos ora estão parados ora se movem, podem ou não disprar contra o nosso aparelho. E este, para levar a bom termo a sua missão, pode reabastecer-se de combustível nos locais marcados com «fuel».

O jogo tem oito níveis de dificuldade, correspondentes a outros tantos percursos, que podemos seleccionar, e se alguns são relativamente simples, outros são mesmo quase inultrapassáveis, devido à estreiteza das margens do rio. Isto é, o cenário é basicamente o mesmo, mas o campo de acção é mais largo ou mais estreito, o que dificulta bastante a progressão no último caso. Os gráficos, muito coloridos, são interessantes e o avião que comandamos desloca-se muito bem, «virando de bordo» com realismo. Este *arcade* típico merece, de facto, atenção, porque é bastante bom.

(Jogo cedido pela Triudus).



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 8
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: A não perder



MAPA PARA "MARSPORT"

guerreiros **Sept**; por outro, os próprios computadores estabeleceram um sistema de auto-defesa, que não «reconhece» amigos ou inimigos e que, tendo impedido que os **Sept** os atingissem, barram também o caminho a John Marsh... Este começa a missão no nível C, junto à saída do túnel de acesso ao porto espacial, e o seu primeiro problema é orientar-se e deslocar-se para os restantes níveis.

Comandos e acções

A animação do **sprite** da personagem é bastane boa e esta pode deslocar-se em diversas direcções e executar uma série de acções. Para caminhar da esquerda para a direita, e vice-versa, utilizam-se teclas alternadas na primeira fila; para entrar por uma porta, utiliza-se ENTER; para rodar o campo de visão em 90 graus, as teclas alternadas da segunda fila; para apanhar e largar objectos, teclas alternadas da terceria fila; para seleccionar um objecto, as teclas 2, 3, 7, 8 e 9; para disparar, as quatro teclas dos cantos (1, Ø, CAPS e SPACE); para demonstração, «4», para pausa, «5», para voltar ao menú, «6».

Andar para a esquerda ou direita não oferece comentários, mas a mudança de visão altera em 90 graus a posição de Marsh, permitindo-lhe virar uma esquina, por exemplo; quanto a largar objectos, note-se que isso só pode ser feito em determinados locais, como armários, unidades de fábrica, etc. (para seleccionar um objecto, aquele que escolhemos é indicado por um asterisco), tendo ainda em atenção que a personagem pode carregar três objectos ao mesmo tempo.

No seu percurso em **Marsport**, a personagem pode encontrar guerreiros **Sept** ou **robots** de defesa do complexo; destes, uns são inofensivos, mas outros podem confundir Marsh com um invasor e atacá-lo. Por outro lado, nos corredores, e devidamente assinalados, Marsh encontra: unidades de abastecimento (**Supply units**), onde aparecem muitos dos objectos necessários; armários (**lockers**), onde se podem guardar objectos; unidades de despejo (**refuse units**, onde pode largar objectos que não quere e de que não precisa; unidades de carga energética (**charge units**), que são fontes de energia; unidades de fabrico (**factor units**), que fabricam um objecto, a partir de outros;estações-chave (**key-stations**), que, activadas por um objecto-chave, abrem uma passagem perto; unidades de informação (**vidtex-units**), cuja utilidade fala por si. Além destas unidades, há outras, que alojam os **robots** do computador, que exigem uma aproximação cautelosa.

Jogar **Marsport** não é fácil, designadamente na escolha e utilização de objectos, e uma das primeiras acções de Marsh deverá ser a procura de uma arma e o seu carregamento numa fonte energética. A arma não resolve todos os problemas, muito longe disso, mas será uma boa ajuda numa situação de perigo. Quanto a indispensáveis acções para levar a bom termo a missão, para a semana trataremos do assunto.

BOCA ABERTA

«É muito duro para mim olhar para a África do Sul e sentir que, como americano, parte do meu dinheiro de contribuinte é usado para apoiar e manter o regime do **apartheid**».
Gil Scott-Heron, «New Musical Express»

«Muitas coisas me chocaram, entre as quais a existência de peditórios de católicos que servem para fomentar as rebeliões marxistas na América do Sul. Em França, as igrejas estão vazias e de quem é a culpa? Quanto ao meu disco, há padres que me escrevem e aplaudem as minhas atitudes. E não concordo com o abandono da sotaina. Se o Papa percorre o mundo com a roupa que lhe é tradicional, por que motivo os padres não continuam a adoptar a sotaina?»
Serge Lama, «Figaro Magazine»

«Contemplo a minha figura nas fotografias e sinto-me embaraçado.»
George Michael, ex-Wham, «Women's Own»

«Quando pedi ao Ron Wood dos Rolling Stones para tocar no concerto Farm Aid, no dia 4 de Julho em Austin, ele não respondeu nem que sim nem que não, simplesmente voltou a adormecer.»
Willie Nelson, «Melody Maker»

«O público pensa que o cantor de uma banda é uma messias ou um curandeiro e isso é verdadeiramente perigoso».
Peter Murphy, ex-Bauhaus, «Melody Maker»

«A imprensa chama o que lhe apetece aos artistas. O Elton John avisou o meu irmão, o Boy George, de que os jornalistas não perdoam o sucesso. Em seis meses, os jornalistas chamaram-lhe **superstar**, glória inglesa e finalmente "porco gordo".»
David O'Dowd, irmão de Boy George, «New Musical Express»

«As Bananarama estão no topo da lista das celebridades em Nova Iorque.»
Andy Warhol, «New Musical Express»

«Quando estávamos a gravar no Japão, utilizámos um estúdio enorme, no edifício da Sony. Um dia, o meu **walkman** deixou de trabalhar e foi o próprio senhor Sony que apareceu para o consertar. Pediu-me desculpas e esclareceu-me de que não era problema técnico, mas sim uma falta de pilhas.»
Stephen Mallinder, Cabaret Voltaire, «New Musical Express»

«A melhor maneira de descrever o que nós fazemos é dizer que utilizamos o material disponível. Quando começámos os Cabaret Voltaire, usávamos gravadores. Agora, dispomos de material sofisticado. Mas sobretudo continuamos a não saber tocar nenhum instrumento.»
Stephen Mallinder, Cabaret Voltaire, «New Musical Express»

Novidades

Andy Warhol esteve em Londres para inaugurar uma exposição de auto-retratos

De volta à Grã-Bretanha, depois de uma ausência de 15 anos, Andy Warhol tem sido notícia constante dos jornais londrinos. Longe estão as suas interferências com Lou Reed, Nico e os Velvet Underground. Nick Rhodes, dos Duran Duran, foi desta vez o responsável pela vinda de Andy Warhol, que inaugurou em Londres uma exposição de auto-retratos. Presente em várias festas, onde esteve com os Duran Duran e Paula Yates, jornalista, fotógrafa e companheira de *sir* Bob Geldof, Andy ainda arranjou tempo para um jantarzinho íntimo com Tina Turner.